Mensile - Anno II - N. 13

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

1 - LEO E ISA
2 - TOBY
3 - BABY I KILL U
4 - DEDALO
5 - NEWS
6 - NINJA
7 - ASTRO GTI
8 - SPAZIO 2000
9 - NIPPO WARRIOR
10 - DOLWAN
11 - APOGEUS
12 - GUSS
13 - RAIL ROAD
14 - L'IMPERO
15 - INFERNO
16 - MILLENIUM FALCON
17 - MALEDETTI MURI
18 - GLI UVI
19 - SPACE SQUASH
20 - BOMBERS
21 - SPELUNKER
22 - OMINO
23 - ORION
24 - BEAST
25 - PHASOR
26 - ELIO
27 - APE MAN
28 - HODMAN
29 - LESTER KNUCK
30 - UNDER WATER

FAST LOADING "BITURBO"

TRA TOP 30 E MAGLIETTE

Eravamo molto indecisi, questo mese, sul titolo dell'editoriale. Poi abbiamo esaminato quanto i nostri programmatori hanno preparato e abbiamo deciso: la parola Top 30 nel titolo sta ad indicare che c'è una raffica di giochi uno meglio dell'altro. Sono 30 e non esiste altra rivista sul mercato che possa darvi di più. La seconda parte del titolo invece vi ricorda le due specialissime occasioni che trovate questo mese in edicola: su Special Playgames e Special Program trovate infatti una bellissima maglietta dedicata alle nostre riviste che non potete assolutamente fare a meno di indossare. Di corsa all'edicola: è un ordine!

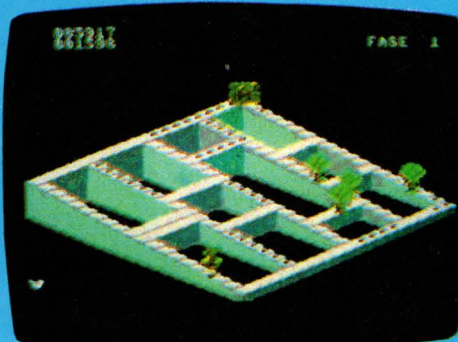
HIT PARADE 64 Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

LEO E ISA

Isa è stata catturata ed è prigioniera nel lontano castello del malvagio Gorf. Per salvarla Leo deve preparare una pozione magica grazie alla quale potrà sconfiggere i poteri magici di Gorf. In questa ardua impresa sarà aiutato da Fanty che gli indicherà gli otto ingredienti costituenti la pozione. Per trovarli dovrà cercare dapprima nel suo castello e poi sempre più lontano attraverso boschi e paludi fino a spingersi sotto le mura del castello di Gorf. Ovviamente malvage creature cercheranno di ostacolarlo in tutti i modi ed il nostro povero eroe per difendersi potrà solo evitarle o saltarle. Come se non bastasse Leo potrà raccogliere solo un ingrediente alla volta per poi portarle nel calderone che purtroppo si trova nella prima schermata. Il tutto entro il tempo limite messo a sua disposizione.

JOYSTICK PORTA 1 OPZIONALE

1	joystick
2	tastiera
RETURN	inizio partita/saltare e salire scale
Z	destra
X	sinistra
F5	inserire pausa
F7	disinserire pausa

TOBY

Il piccolo Toby è giullare alla corte del Buon Re Artù, ma purtroppo, come al solito, ne ha combinata un'altra delle sue. Ha infatti trovato nella stanza della Regina la sua magnifica collana di perle e si è messo a giocare. Ma, all'improvviso, ahimè, il filo che teneva riunite le preziose sfere si è rotto e queste sono rotolate spargendosi per tutte le stanze del castello. Ora il povero Toby se non vorrà subire le ire del Re dovrà darsi veramente da fare per recuperare le perle e riparare quindi al suo disastro. Ma purtroppo dei vili furfanti, venuti a conoscenza dell'accaduto si sono messi a loro volta alla ricerca dei preziosi. Aiuta Toby a portare a termine al meglio la sua impresa e ricorda che mentre alcuni personaggi che incontrerai sul tuo cammino ti saranno ostili, altri ti permetteranno di ottenere un bonus.

JOYSTICK PORTA 1

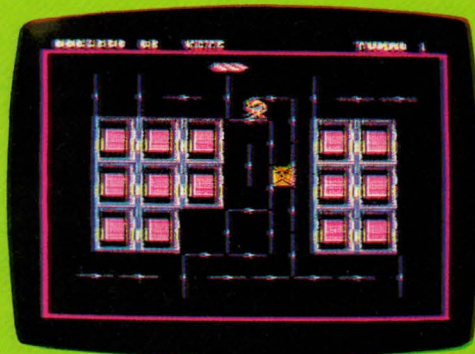
FUOCO	inizio gioco

BABY I KILL U

Poiché il vivere in una società impone costantemente dei limiti al comportamento umano e la bontà come filosofia di vita, spesso desideriamo tornar bambini, ai quali, come è noto, tutto viene perdonato. Nei panni di Terry potrai così dar sfogo a tutta la tua cattiveria, combinarne "di cotte e di crude" ricordando sempre che per vincere bisogna essere il più terribile possibile. In una casa dove adulti e folletti sono sempre pronti a fartela pagare a suon di "botte" dovrai raccogliere gli oggetti che troverai e una volta imparatone l'uso utilizzarli per architettare scherzi crudeli.

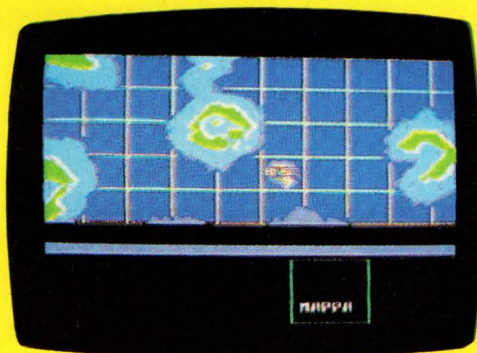
JOYSTICK PORTA 2

Q	fine gioco
H	pausa

DEDALO

Uno strano gioco in cui appaiono e scompaiono cornici, facce, mostri e grandi prigioni. Nel dedalo il caos regna sovrano....

JOYSTICK PORTA 2

F3	stop
F5	livello gioco
F7	riparte

NEWS

Billie Boy sprizza felicità da tutti i pori avendo finalmente trovato un lavoro che sembra tagliato proprio per lui. Di natura esuberante e amante del ciclo-cross non gli par vero infatti di poter scorazzare su e giù per le vie della città per recapitare ad una schiera di affezionati clienti il giornale del mattino. Inforcata la sua bicicletta dovrà sfrecciare tra i viali cittadini centrando con abilità e tempismo le giuste cassette postali con il quotidiano. Ma attenti, perché a volte l'eccesso di sicurezza può essere fatale a chi per rispettare i tempi di consegna trascurerà i mille pericoli della giungla di asfalto.

JOYSTICK PORTA 2

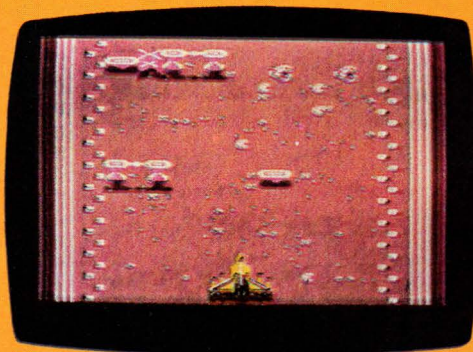
FUOCO inizio gioco

NINJA

Dei malefici predoni Ninja sono arrivati nel tuo paese e spadroneggiano su tutti gli abitanti. Il loro capo si è insediato in una casa isolata e da lì comanda i suoi servitori. Tu sei stato incaricato dalla cittadinanza di recarti al tempio e di fare il possibile per avversare i perfidi guerrieri. I tuoi avversari ti attaccheranno da sinistra e tu dovrai evitare o bloccare le loro micidiali armi elettrificate: le grandi stelle, o i loro pugnali. Combatti al meglio nelle varie fasi del gioco ed entrato nella tana dei Ninja avrai a disposizione 15 secondi per distruggere il grande maestro. Sappi inoltre che se combatterai bene verrai promosso di Dan e riceverai una nuova energia.
Buona fortuna e ricordati che i tuoi amici sono nelle tue mani.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

ASTRO GTI

Sul pianeta di Astrocraft è in corso l'annuale gara delle stagioni. Per diventare campione dovrai gareggiare in 8 stadi disseminati nella galassia. Potrai scegliere tra derby di demolizione, gare di trial e di enduro. Viaggia con il tuo Astro GTI sopra spettacolosi paesaggi. All'inizio potrai scegliere a quale gara partecipare, le prime cinque saranno gratuite, alle successive dovrai però pagare un diritto di partecipazione. Se riuscirai ad ottenere dei buoni risultati avrai anche dei premi in denaro. Per avere informazioni sulle singole gare: costo di partecipazione, orbita da seguire, dovrai muovere la joystick a destra o a sinistra sullo schermo gara. Ricorda che per recuperare le energie perdute combattendo con i tuoi avversari dovrai passare adagio sui simboli "E" segnati sul terreno. Fai del tuo megio per vincere il titolo di super campione.

JOYSTICK PORTA 1

F1 1 giocatore
F3 2 giocatori
RUN/STOP pausa on/off

SPAZIO 2000

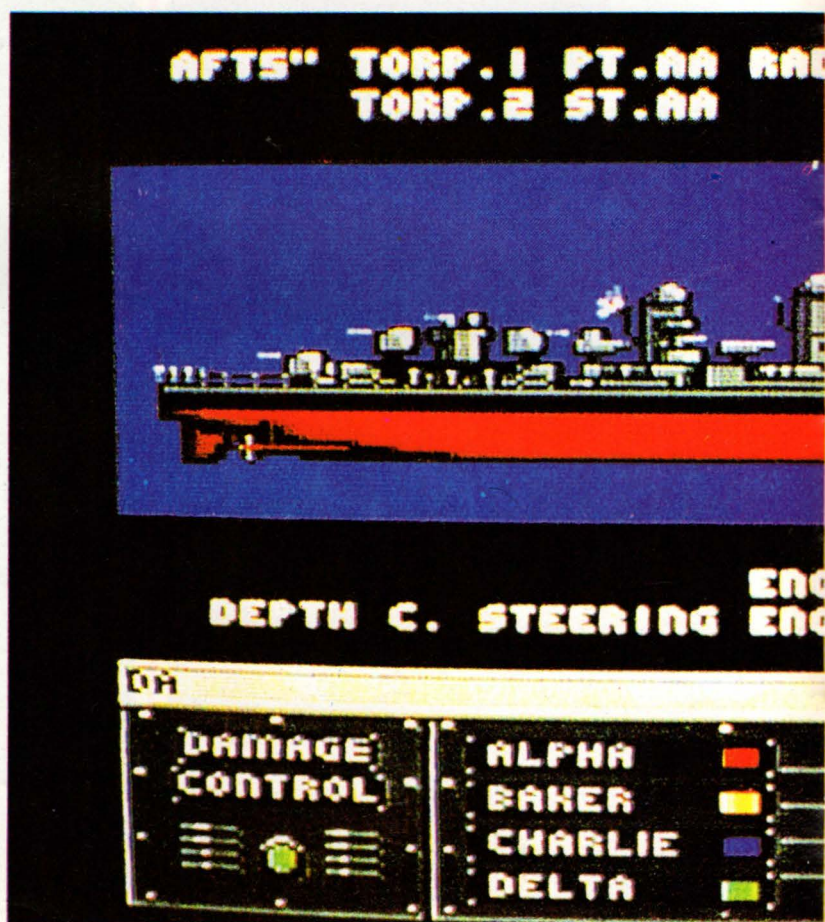
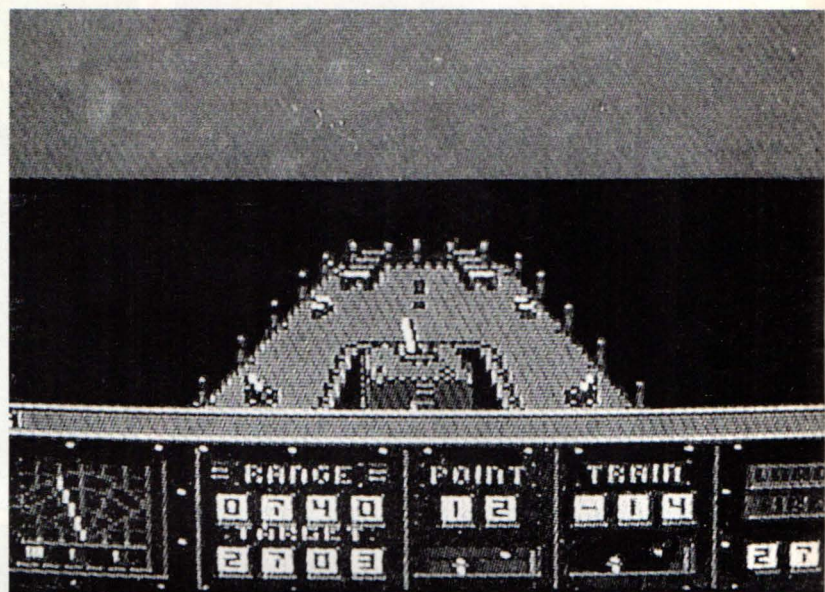
La nostra astronave sta difendendo un lungo convoglio che transita tra le galassie. Il cargo assomiglia alle Aquile di «Spazio 1999». Gli alieni attaccano. Noi rispondiamo.

JOYSTICK KEMPSTON PORTA 1

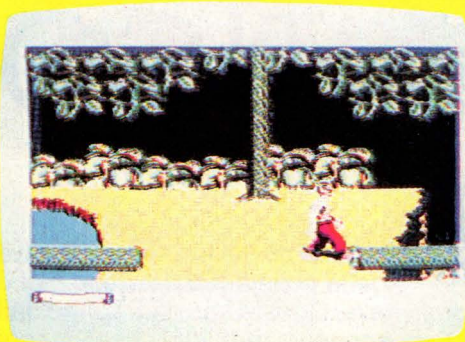
F1 1 giocatore
F3 2 giocatori
F5 livello gioco
F7 istruzioni
CTRL sinistra
2 destra
1 alto
← basso
SPAZIO fuoco o continuare

DESTROYER

RANGE
0740
TARGET
2703
POINT
12
TRAIN
-14

AFTS" TORP.1 PT.AA
TORP.2 ST.AA
DEPTH C. STEERING
DAMAGE CONTROL
ALPHA
BAKER
CHARLIE
DELTA

UN CACCIA NELL'ATLANTICO

Destroyer è veramente un prodotto molto curioso. Prima di tutto è enorme; è tutt'altro che una finzione (una cosa tanto grande quanto un cacciatorpediniere non è mai imputabile alla responsabilità di un solo uomo) ma nel complesso molto curato nei dettagli e molto completo.
Tu devi scegliere fra sette missioni, per ognuna delle quali dovrai impiegare un diverso aspetto delle possibilità di difesa e di offesa della nave. Queste missioni vanno dalla caccia subacquea a tutti i tipi di salvataggio e tra questi c'è un'infinita varietà.
La nave ha diverse stazioni, ciascuna corrispondente alle aree di controllo di un vero cacciatorpediniere. Ad ognuna di queste si può accedere separatamente dal disco ed ognuna può essere portata sullo schermo con un dettagliato display grafico, controllato dal joystick o dalla tastiera.
Ovviamente alcune aree di controllo si doppiano (ad esempio c'è uno schermo di Navigazione ma tu puoi apportare delle modifiche di rotta da diverse aree della nave) e con la natura disordinata di tutti i displays dello schermo diventa presto difficile ricordare quali scambi o modifiche sono stati fatti e da quale stazione. La peggiore è il Ponte (The Bridge); qui possono essere attivate le maggiori stazioni offensive e puoi avere il rapporto sulla situazione, ma la successione di modifiche e i messaggi su nastro di telescrivente presto ti confonde la vista.
Altre stazioni, in ordine di difficoltà, sono Sonar, Depth Charges (bombe antisommergibili), Guns (Pistole), Anti-Aircraft (antiaerea), Torpedoes (Torpedoni), Osservazione (Observation), Radar e Navigazione (Navigation).
Ciascuna è ben documentata ma ovviamente è la coordinazione di tutte che porta al successo e non è affatto semplice avere una tale abilità senza le frustranti pause durante le quali il disco accede ad ogni stazione.
Destroyer è un prodotto che non piacerà a tutti. Sebbene abbia elementi arcade (ad esempio gli schermi Torpedo e Ack-Ack (antiaerea) non è abbastanza veloce per piacere ed il sonoro è proprio scarso. È troppo diverso per essere una buona finzione e non c'è abbastanza strategia per poterlo considerare un gioco di guerra.

NIPPO WARRIOR

Il mondo del nostro guerriero è una terra aspra e ostile di praterie e foreste oscure, di montagne e caverne sotterranee. Un mondo nel quale i nemici non sono soltanto gli umani e se anche lo sono non osservano le regole e le cortesie del Grande Maestro. Dappertutto troverai ostacoli e pericoli, Ninja, Shoguns, guerrieri e mercenari sono nascosti ovunque e animali selvaggi cercano di ostacolare il tuo cammino. Al culmine di tutte queste fatiche riuscirai finalmente a raggiungere la fortezza del diabolico Signore, difesa da mercenari e guardie. Ma per liberare i tuoi connazionali dalla perfidia del Signore dovrai mettere a frutto tutta la tua abilità e gli insegnamenti ricevuti.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	1/2 giocatori
F5	fine gioco
F7	joystick tastiera

GICATORE 1	**GIOCATORE 2**	calcio volante
W + S	**a + :**	calcio alto
E + S	*** + :**	calcio in mezzo
D + S	**; + :**	calcio in basso
C + S	**? + :**	calcio indietro
Q + S	**P + :**	gancio
X + S	**> + :**	gancio indietro
Z + S	**< + :**	giravolta
A + S	**L + :**	salto/arrampicata
W	**a**	pugno alto
E	*****	avanza
D	**:**	capriola avanti
Q	**P**	jab
C	**?**	capriola indietro
Z	**<**	indietreggia
A	**L**	scende - si abbassa
X	**>**	

DOLWAN

Nel regno di Dolwan è accaduta una grave disgrazia. Il sovrano è stato derubato di tutti i tesori ed ora è caduto nella disperazione più nera, perché senza i suoi beni non potrà sposare la bella Dulcinea. Il fido mago di corte si è fatto carico del compito di recarsi al castello del perfido nemico per recuperare i tesori sottratti. Qui il nostro amico dovrà mettere a frutto tutta la sua abilità di provetto stregone per riuscire nella sua impresa evitando accuratamente tutte le insidie nascoste negli antri del castello e calcolando al meglio ogni sua mossa per non cadere rovinosamente al suolo. Potrà naturalmente fare uso della magia per superare le difficili prove nell'aiutare il suo sovrano riportando così la felicità a Dolwan.

JOYSTICK PORTA 2

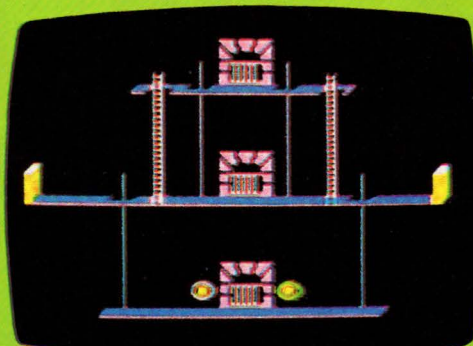
FUOCO	inizio gioco

APOGEUS

Imprigionato nel sesto livello della dimensione di Kadatt, Apogeus, il buon mago amico di tutti i bisognosi, ha anche tentato un abile piano per organizzare la sua fuga. Proiettando la sua immagine astrale al di fuori della perfida dimensione, egli la condurrà attraverso i tre livelli della conoscenza a raccogliere tutte le chiavi magiche delle porte dei mille occhi. Inoltre, evitando le mortali trappole di Ghost, dovrà accompagnarla fino ad abbattere il cerchio magico che tiene prigioniero e ripristinare quindi la sua immagine.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	pausa on
F1	inizio gioco pausa off

GUSS

Sul mondo di Quatermaster in fondo al pozzo di Golod si cela il misterioso Guss, lo strumento capace di riportare la pace e la felicità sul tuo pianeta tormentato da mille guerre. Ma per raggiungere il tuo scopo dovrai districarti nel labirinto di stanze, superando le mille difficoltà a protezione del magico amuleto, ovvero i terribili campi elettrici, gli schermi disintegratori, i trabocchetti, le mummie etc. A tuo vantaggio potrai sempre servirti invece dei teletrasportatori, capaci di spostarti nella zona di colore prescelta.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO JOY PORTA 1	1 giocatore
FUOCO JOY PORTA 2	2 giocatori

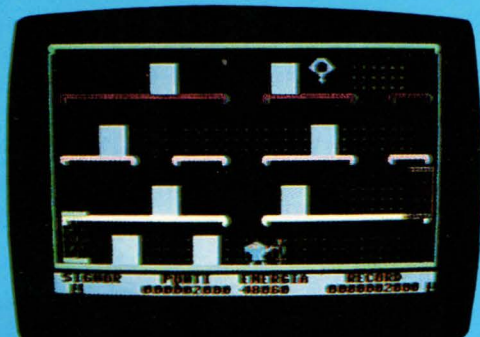
SPECIAL PLAYGAMES
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 30 - in edicola il 2 giugno
PLAYGAMES TOP
PER IL CBM 64
N. 22 - in edicola
il 12 giugno

RAILROAD

Scopo di questo magnifico gioco è guidare una locomotiva con il suo convoglio da Londra a Brighton e voi interpreterete sia il macchinista che il guidatore. Ci sono diversi livelli di gioco, ma vi consigliamo prima di osservare attentamente il demo e poi di iniziare dal livello più basso, dove dovrete usare solo il regolatore, l'otturatore e i freni, mentre il resto dei controlli è lasciato al computer, provando gradualmente le vostre capacità per arrivare alla fine e percorrere il tragitto nel minor tempo possibile usando il carbone e l'acqua disponibili con la massima efficienza. I controlli da tener comunque presenti nella guida di una locomotiva a vapore sono: livello dell'acqua, dovrà essere nel mezzo dell'indicatore perché poca acqua causa un rallentamento mentre molta entra nei cilindri al posto del vapore; il livello del vapore, viene tuttavia regolato automaticamente con una fuoriuscita dell'eccesso; il fischio, da usarsi prima di partire o di entrare in galleria; il regolatore, ha 5 posizioni e serve per aumentare la potenza alle ruote, ma deve essere usato progressivamente; l'otturatore, che serve per regolare l'afflusso di vapore nei cilindri; i freni, hanno 5 posizioni di potenza e possono essere usati dai viaggiatori in caso di emergenza; lo sfiatatoio, serve solo eccezionalmente per diminuire l'eccesso di vapore nella caldaia; gli iniettori, servono per regolare il livello di bollitura dell'acqua; la valvola di tiraggio del camino per regolare la combustione del carbone; la porta della caldaia; il gradiente, per misurare la pendenza del terreno. E ora a voi e buon divertimento.

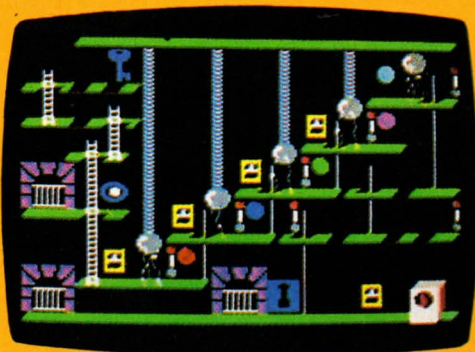
JOYSTICK PORTA 2

W	fischietto
RETURN	attizza il fuoco
X diminuire	X incrementare
SHIFT + R	R regolatore
SHIFT + V	V freni
SHIFT + C	C otturatore
SHIFT + B	B sfiatatoio
SHIFT + I	I iniettori

L'IMPERO

Il clima è quello magico delle Guerre stellari. Anche qui l'astronave si infila in un cunicolo di morte. Tre fantastiche dimensioni.

F3	nuovo gioco
F1	singolo
F7	doppio - parte
1/3	livelli

SHIFT + F	F porta caldaia
SHIFT + D	D valvola tiraggio
0,1,2,3,4,5,6,7	livelli gioco
A	giunzione tra velocità accelerazione e tempo reale
S	giunzione tra fumare si e no
F1	ritorno al menu
H	pausa e ricomincia
T	orario
SPAZIO	per osservare i messaggi

INFERNO

Durante una vacanza che doveva essere per te indimenticabile, ti sei recato in Transilvania alla ricerca del castello di Dracula. Finalmente sei arrivato alla porta del diabolico maniero e dopo averne varcato l'entrata ti accorgi che sei giunto nell'inferno. Il portone ti si è richiuso alle spalle e tu dovrai passare le pene dell'inferno per trovare la via di uscita. Durante il tuo cammino per i vari corridoi incontrerai mostri, fantasmi e persino la mummia. Potrai difenderti usando il tuo fucile a raggi laser o girando a tuo favore i vari campi di forza disseminati ovunque o le macchine lancia-saette. Troverai anche dei teletrasportatori che userai per trasferire cose o persone ovunque nel castello. Ricordati inoltre che le porte nascondono dei trabocchetti che potrai però usare anche come arma di difesa.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

bottone JOY 1	1 giocatore
bottone JOY 2	2 giocatori

MILLENIUM FALCON

Quale solitario pilota della nave spaziale Millenium Falcon, la vostra missione è raggiungere e distruggere la base aliena all'estremo confine del territorio nemico. Il percorso si snoda attraverso dieci zone, tutte estremamente pericolose in quanto difese da astronavi aliene. Sparate con i vostri laser per tenere lontano le forze nemiche, manovrate per evitare di essere colpiti e bombardate le installazioni aliene. Fino a che punto sarete in grado di penetrare entro questo territorio ostile con la vostra nave?

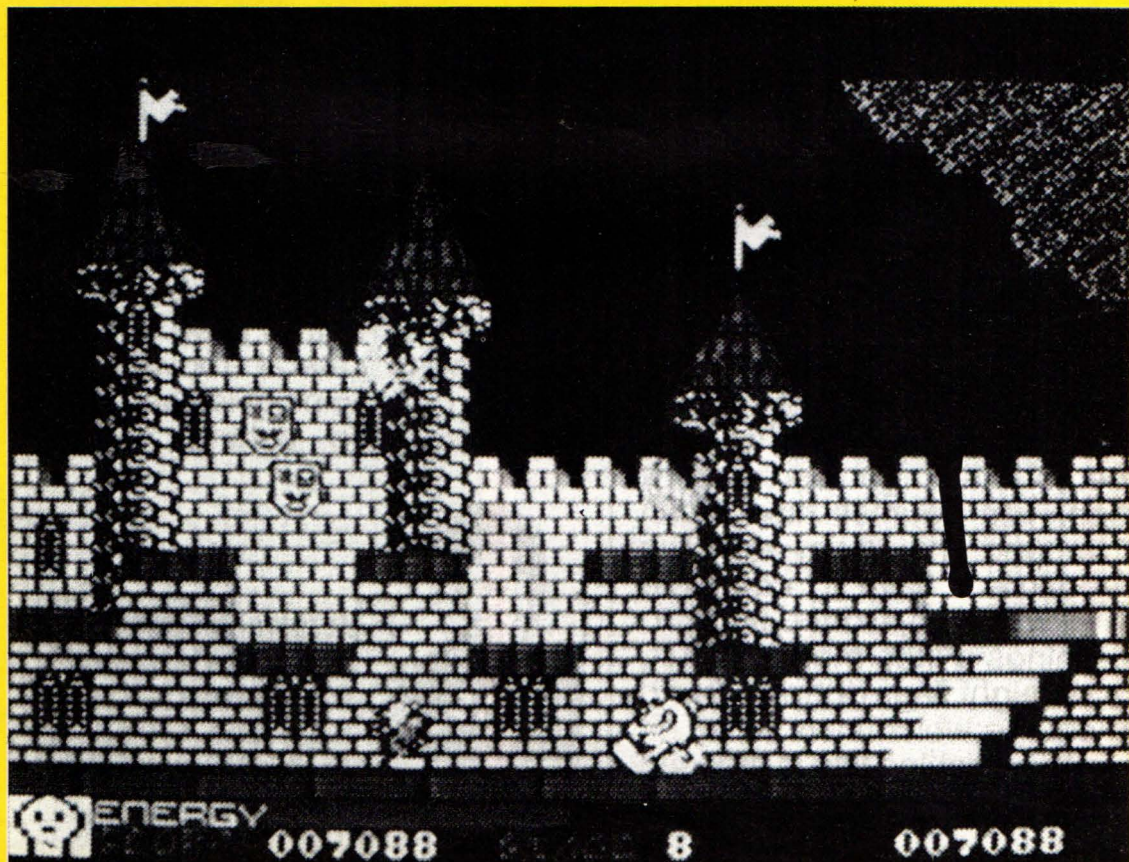
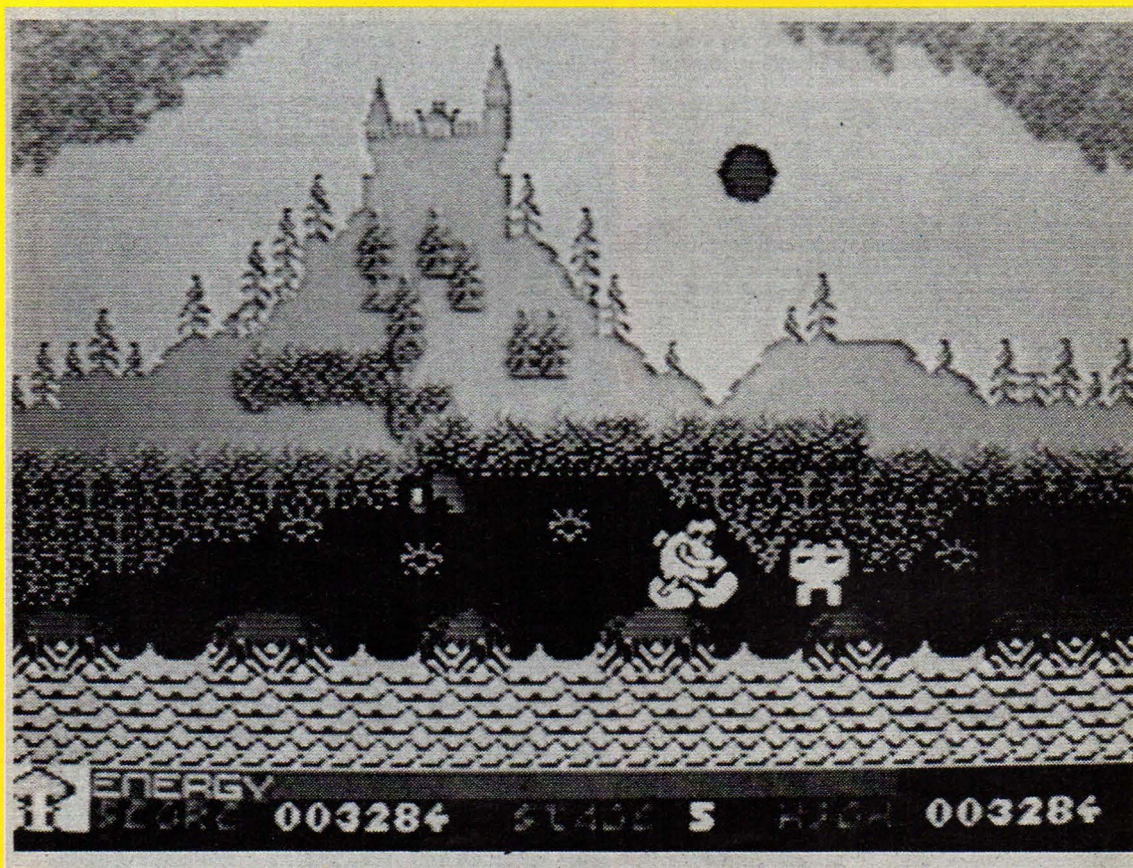
JOYSTICK PORTA 1 o 2 OPZIONALE

F1	inizio partita
F3	pratica
F5	livello difficoltà
Z	sinistra
X	destra
=	su
SHIFT	giù
RETURN	sparo
GIÙ + SPARO	lancio bombe
RESTORE	fine partita

OLLI AND LISSA

AIUTANDO L'AMICO FANTASMA

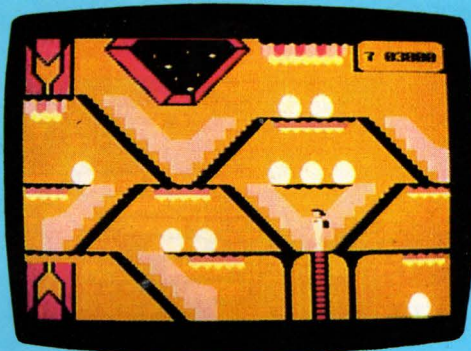
Olli e Lissa partono per aiutare Sir Humphrey, il fantasma residente nel castello di Shilmore situato da qualche parte nell'Highlands.
Questo vecchio cumulo di rovine è tenuto insieme da pietre su pietre spedite dall'America dal mega milionario Eugene Portcullis. Sir Humph non è acuto e chiede l'aiuto di Olli e Lissa per mettere insieme gli ingredienti che lo rendono invisibile. Quegli americani che hanno visto così tanti film di mostri con effetti speciali orribili, non saranno spaventati da un vecchio ordinario fantasma come Humph!
Così Olli raccoglie gli ingredienti per l'infuso di invisibilità che sono riposti intorno al castello e protetti dagli altri piccoli folletti e sgradevoli individui che abitano il vecchio ru-

dere. Lisa si trova presso il calderone e mescola la mistura.
Ci sono otto ingredienti da raccogliere e voi potete muovervi in un nuovo schermo solo, una volta che il particolare ingrediente è stato raccolto.

Humph vi dirà cosa cercare di mettere nel calderone sullo schermo numero 1 con la sua piccola bocca parlante.
Se Olli decide di raccogliere un ingrediente, riceve un grosso bacio da Lissa: tutto ciò viene mostrato in un animato grazioso schermo come un intervallo.
C'è un tempo limite per ogni compito e se eventualmente lo superate compare un altro schermo animato che mostra il fantasma di Sir Humphy che si avvicina ad Olli e lo batte con una scopa. Olli deve esplorare l'intero castello, dentro e fuori per cercare gli oggetti che deve prendere, ma deve sempre portarli nella stanza del calderone dove Lissa sta mescolando l'infuso.
Il gioco è in pratica fatto di piattaforme, scale e salti sopra i nemici ma la grafica graziosa ed i piccoli tocchi umoristici ne fanno un gioco terrificante da giocare.
Olli e Lissa ed il vecchio Sir Humphrey sono dei personaggi così carini che io credo si possano vedere poche altre sequenze di giochi brillanti ed animati come questi.

MALEDETTI MURI

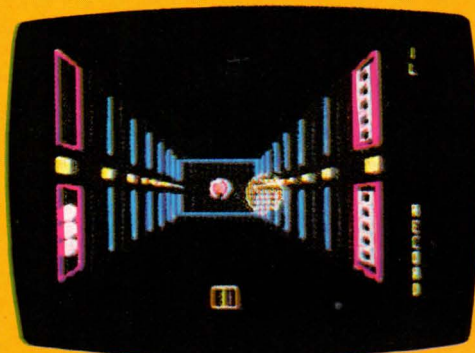
Voi siete Buck, un piccolo uomo con il potere di spostarsi velocemente da un luogo all'altro. Inoltre siete armato con una micidiale pistola laser. Per vostra sfortuna vi trovate all'interno di una allucinante stanza della morte dotata di pareti mobili che lentamente ed inesorabilmente avanzano nel tentativo di ridurvi in poltiglia! Unica via di salvezza è distruggere a colpi di laser tutti gli insetti che popolano questa stanza. Infatti solo in quel caso avrete la possibilità di entrare in un'altra stanza dove ahimé le cose si faranno ancora più difficili!
Il gioco comincia mettendovi a disposizione cinque vite e con esse dovrete combattere (ammesso che ci riusciate) in ben venti stanze. Ogni due stanze avrete a disposizione una stanza bonus dove vi conviene fare più punti possibile perché ogni diecimila punti avrete a disposizione una vita extra! Nella vostra missione avrete a disposizione anche due bombe che si possono far esplodere pigiando un qualunque tasto.

JOYSTICK PORTA 2 NECESSARIO

F1 pausa
RESTORE fine gioco

GLI UVI

Bisogna intercettare la flotta delle astronavi aliene che trasportano megauova dal terribile carico. Entrati nell'astronave il difficile inizia proprio allora....

JOYSTICK PORTA 2

SPACE SQUASH

Sul desolato asteroide di Kelvin nelle vicinanze di Giove esiste il famoso tunnel sensoriale in cui innumerevoli campioni provenienti da ogni angolo della confederazione tenteranno quest'anno di battere il record millenario nel gioco dello "Space Squash". Un'antica leggenda narra infatti che solo ogni mille anni potrà esistere un giocatore degno di battere il suo antenato e proprio quest'anno cade l'anniversario, il campione potresti essere proprio tu. Manovra abilmente la tua racchetta ed eleva i tuoi sensi al massimo livello perché il premio potrebbe essere il governo dell'Universo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

BOMBERS

Appassionati videogamers è il momento di procurarsi il primo amico che vi capiterà sotto mano perché sta per iniziare una entusiasmante battaglia a colpi di artiglieria pesante in cui verrà messa a dura prova la vostra mira come la vostra abilità di tiratore. I due contendenti, al comando di un potente pezzo di artiglieria pesante avranno a disposizione a turno la possibilità di colpire l'avversario dopo un'attenta regolazione dell'alzo e della potenza di tiro del proprio cannone in una battaglia all'ultimo respiro. Se vorrete ascoltarci ecco un consiglio: sceglietevi un compagno di gioco meno abile di voi.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

C'è stata una volta in cui mi trovavo seduto in una comoda poltrona. Senza preoccupazioni, in pace col mondo. Poi improvvisamente sono stato trasportato dalla normalità alla totale follia. Trasportato nel mondo delle scimmie pelate. Ma la vita è vita vero? Incontri una ragazza carina, ti fai alcuni nuovi amici e combatti il diavolo e la distruzione totale. Alla fine, quando sarà tutto finito, potrai trovare un'altra comoda poltrona e fumare. Howard, il papero, è normale, non tanto fedele quanto triste: alcuni Dark Overlord hanno rapito Beverly ed allora il papero assume colori diversi.

Howard deve battersi per salvare il mondo ma questa volta con il vostro aiuto. Caricate il gioco. Howard entra nello schermo e ringrazia con un inchino. Entrando si mette in scena a destra e si meraviglia perché Beverly non si è vista in questo momento di gloria. Un pupazzo non salva il mondo ogni giorno sapete! Poi la sfida all'isola di Vulcano: ci deve essere una sola decisione, combattere. Howard certamente non vuole fare "qua qua" in faccia ad una intimidazione! Lo dirige te nella sua ricerca per scoprire Bev. È tempo di andare. Paracadutarsi sull'isola è facile ma localizzare gli involucri dei rifornimenti no. Sembra di essere nelle sabbie mobili. Non si può finire peggio.

Howard dispone di cose che un papero che si rispetti non dovrebbe avere: un disintegratore portatile di neutroni, un jetpack a potenza solare ed un trasportatore ad ultraluce, tutto convenientemente smontato per trasportarli facilmente.

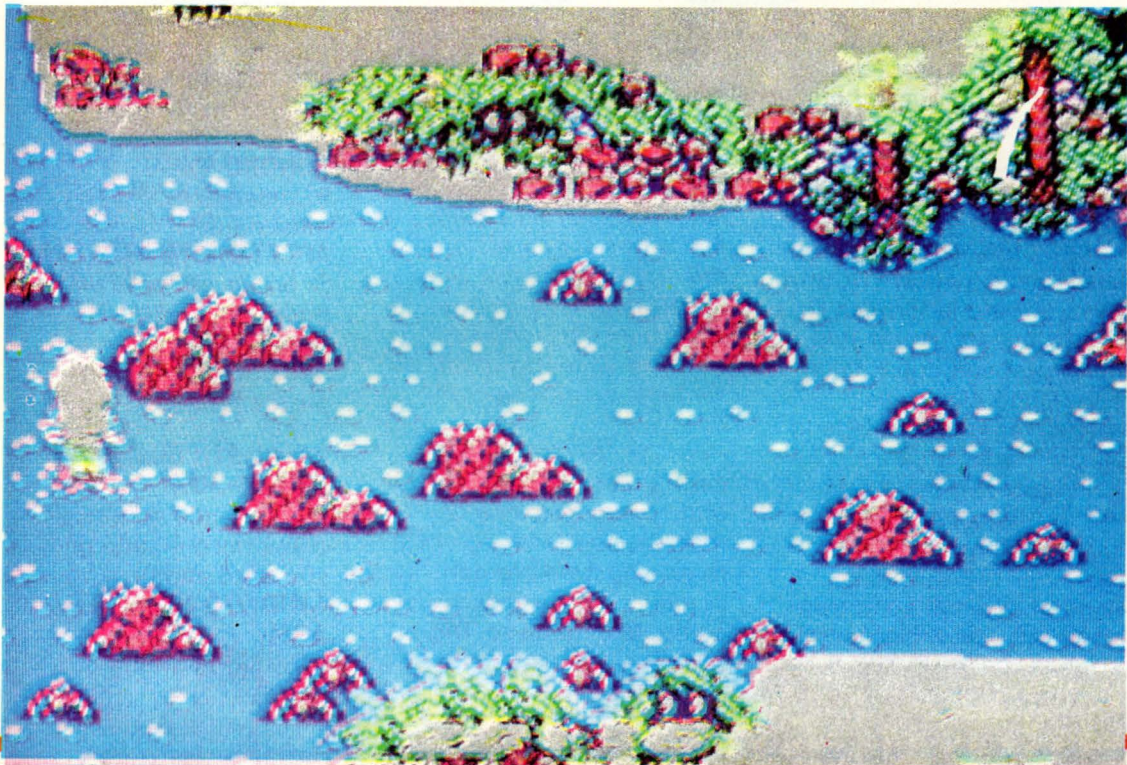
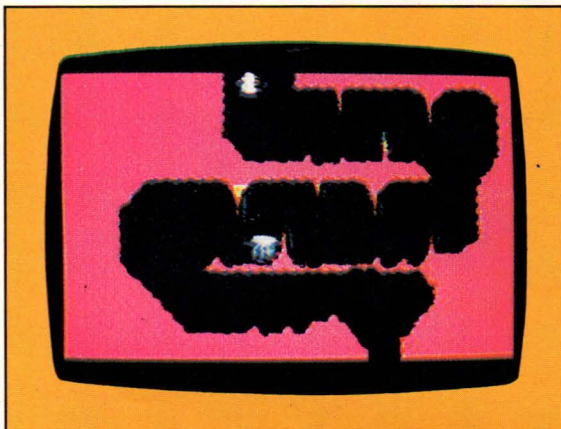
Penetrare nella misteriosa caverna di Overlord significa attaccarsi alle pareti e rimanere su vecchi e sgretolanti orli come bolle di lava. Una cascata di stalattiti poi un'altra ancora perché il vulcano si sta risvegliando.

Finalmente vi incontrate faccia a faccia con Dark Overlord. Azionate il disintegratore e toglietelo al papero.

Guardate piacevolmente esplodere DV. È una vittoria alquanto modesta, se non localizzate subito il pannello del controllo principale e staccate l'interruttore del vulcano. Poi, finalmente è ora di accendere un buon sigaro. Ora un'altra sorpresa.

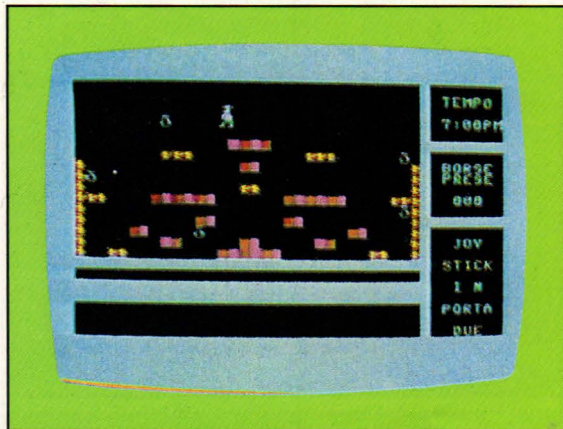
Howard è una creazione della Gamestar, una divisione sportiva della Activision. Non ci sono porte ermetiche da aprire o saggi mistici da affrontare. La nostra opinione, dicono i programmatori è che non dovete impazzire nel gioco se dovete utilizzare il tempo per recuperare chiavi o premere i comandi. Ecco perché il joystick si manopola sempre. Ora aggiungete che c'è una musica ottima (presa dal film) ed un originale tema suonato alla fine. Più di venti effetti sonori grugniscono un melloso suono di piedi palmati.

L'isola è composta da nove schermi 3×3 che possono scorrere in ogni direzione ed il confronto finale tra Howard e Dark Overlord

avviene su quattro schermi orizzontali o verticali. Gli sfondi sono fatti in 11 colori sul C64. Alcune azioni non entrano nell'effetto fino a quando non possono essere usate come la ultraluce che appare quando Howard raggiunge l'estremità del dirupo o il jet-pack, quando cerca di attraversare l'acqua.
Un'altra cosa è che Howard non muore realmente. Egli balza fuori dallo schermo per riapparire nel punto più vicino per riprovarci. Essendo un eroe, avrà delle ricompense. Una di queste è ottenere una medaglia d'oro che afferma la vittoria. La medaglia appare alla fine del gioco e dà al giocatore la classifica che dipende dal livello giocato (principiante, esordiente, medio, esperto). Così, piuttosto che rimanere in casa a letto mangiando anatre e formaggio, andate a giocare Howard The Duck's Adventure on Volcano Island!

SPELUNKER

Sono trascorsi 400 anni da quando la Federazione abbandonò Tharos IV, il florido pianeta ricchissimo di preziosi minerali, da quando cioè a seguito della sfrenata evoluzione tecnologica il mega-computer Colossus, ribellatosi al potere dell'uomo, si è insediato nel centro del pianeta, scacciando ogni forma di vita dalla sua superficie. Ma oggi, infine, un ardito esploratore, a bordo di un astrorazzo gravitazionale, è stato mandato per raggiungere e disinnescare, nel profondo delle caverne di Tharos IV, il pericoloso computer. Ma attento, non dovrai soltanto evitare le mortali trappole di Colussus, ma anche che, preso dalla disperazione, il tuo nemico decida di autodistruggersi con tutto il pianeta.

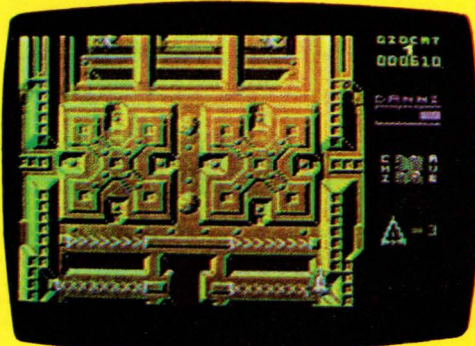
JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco
FUOCO	pausa
R	in alto a sinistra
T	alto
Y	in alto a destra
F	sinistra
G	destra
C	in basso a sinistra
W	basso
B	in basso a destra

OMINO

Protagonista del gioco è un simpatico omino che si muove attraverso le stanze di un intricato labirinto alla ricerca di sacchetti colmi di denaro. Naturalmente il labirinto è infestato da creature malvage, per difendersi dalle quali il nostro omino può solo fuggire. Per riuscire a portare a termine l'impresa egli dovrà evitare di stare fermo troppo a lungo perché in tal caso gli cadrà un micidiale peso sulla testa e dovrà cercare di raccogliere quanti più paracaduti possibili che gli saranno utilissimi in caso di fatali cadute.

JOYSTICK PORTA 2

QUALSIASI TASTO	inizio partita/ disinserire pausa
A	sinistra
S	destra
SHIFT	per saltare
P	inserire pausa

ORION

Siete atterrati sul pianeta nemico Orion e purtroppo siete rimasti intrappolati nella base del pianeta difesa da sofisticati armamenti.
Per fuggire dovete riuscire ad attraversare indenni ben quattro zone munite di missili e cannoncini laser e difese da svariate squadriglie di astronavi. Voi controllate una navicella spaziale armata di missili aria-aria e potete accedere alla zona successiva solo quando vi sarete impossessati del codice segreto. Per comporre tale codice dovrete atterrare ed entrare in appositi hangar contrassegnati da una "I". Purtroppo negli scontri con i nemici riporterete inevitabili danni. Per riparare la vostra navicella potrete allora entrare negli hangar disseminati sul percorso. Ciò vi permetterà inoltre, in caso di morte, di riprendere la partita da quel punto piuttosto che dall'inizio della zona!

JOYSTICK PORTA 1 O 2 OPZIONALE

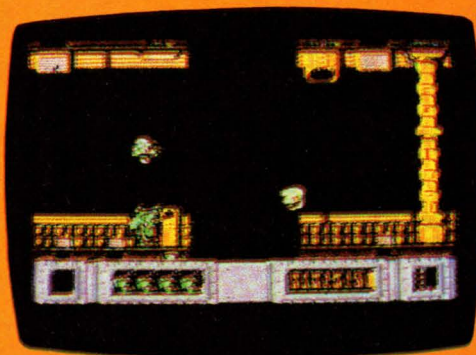
SPAZIO	sparo
SPARO	inizio partita
1	accelerare
FRECCIA SINISTRA	rallentare
2	destra
CTRL	sinistra
F1	fine partita
F7	inserire pausa
QUALSIASI TASTO	disinserire pausa
SU/GIÙ	numero giocatori

BEAST

Che strana situazione: un cammello attaccato dai dischi volanti. Ma non preoccupatevi si tratta di un gioco nuovissimo che vi terrà col fiato sospeso: riuscirà l'animale a sopravvivere?

JOYSTICK PORTA 2

1	un giocatore
2	due giocatori

PHASOR

L'astronave Phasor, in missione per l'Universo alla ricerca di nuovi mondi e di nuove civiltà, è in avaria. E l'unico ingegnere in grado di ripararla si trova lontano al di là della zona neutra. Ma, interpellato, il tecnico decide di avventurarsi nella sua missione e di attraversare con la sua navetta le quattro zone proibite nelle quali dovrà difendersi da numerosi nemici. Se riuscirà a sopravvivere e ad arrivare all'astronave dovrà, a colpi di pistola laser, aprire le quattro bacheche che contengono i pezzi di ricambio. Una volta giunto poi nel nucleo centrale riparerà finalmente l'astronave.

JOYSTICK PORTA 2

A	decelera
Q	accelera
X	sinistra
C	destra
RETURN	pausa
CTRL	riparte
1	fuoco

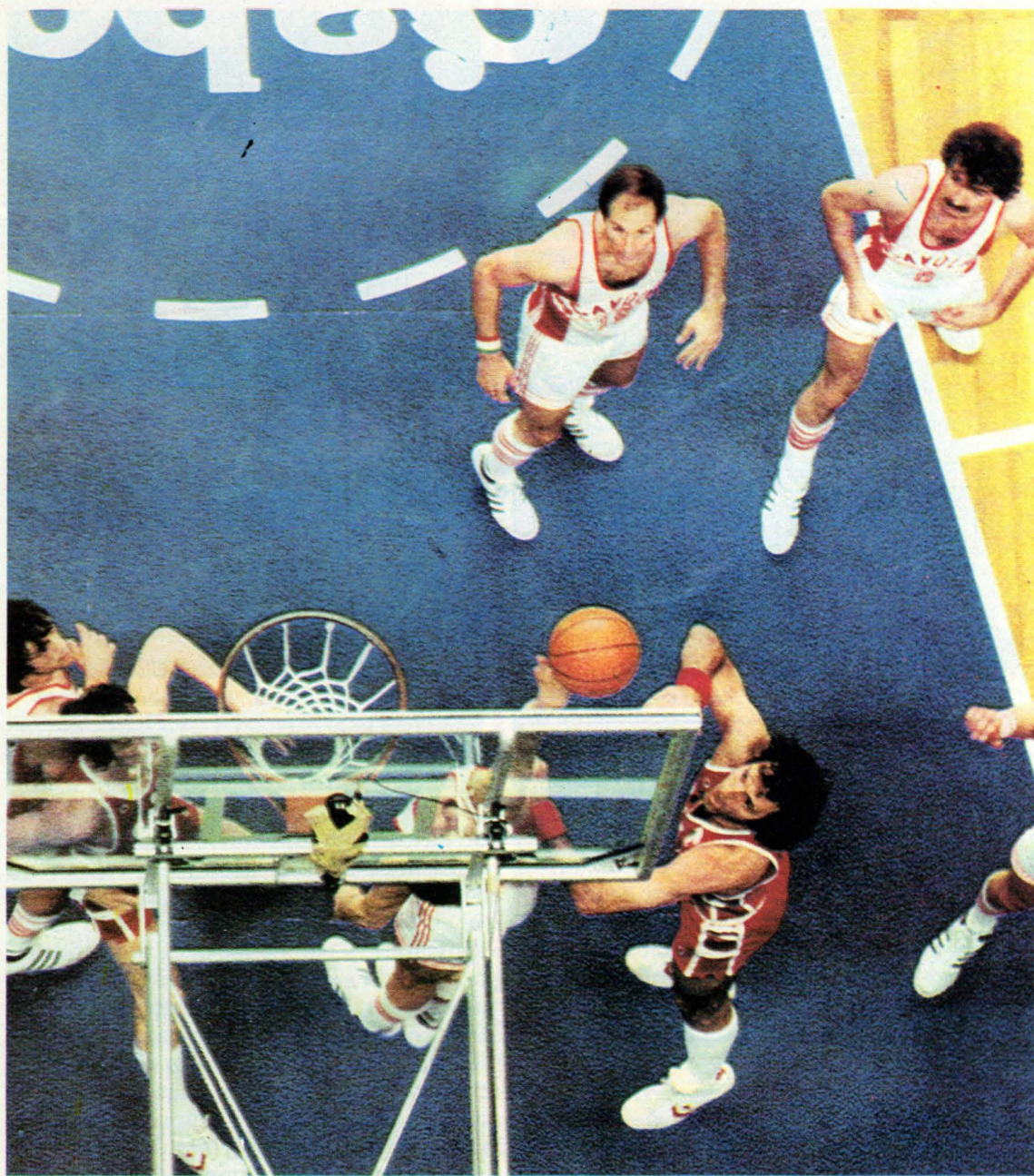
ELIO

Voi siete Elio, una simpatica unità biomeccanica, con l'importante missione di disattivare 3 reattori nucleari celati nella profondità di una cittadella fortificata. Per far ciò dovrete farvi aiutare da un gigantesco aracnide meccanico dotato di incredibili poteri. Il problema è che dovrete cercare i pezzi di questo essere sparsi in un enorme labirinto (più di 100 schermi). Inoltre con la vostra rete potrete catturare un esercito di aiutanti che, se ben utilizzati, vi faciliteranno la missione. Attenzione che questi esseri vanno tenuti in gabbia, ma se vi troverete in crisi energetica essi scapperanno irrimediabilmente! Il tempo della missione è di 30 minuti o 20 in caso decidiate di utilizzare l'aracnide già assemblato: starà a voi decidere la tattica migliore per portare a termine con successo la missione.

JOYSTICK PORTA 1 OPZIONALE

SPARO o SPAZIO	inizio partita
C =	sinistra
SHIFT SINISTRO	destra
:	giù
@	su
SPAZIO	sparo
DIREZ. + SPARO	lancio rete
GIÙ e SU	per saltare
GIÙ	orologio
GIÙ + SPARO	visualizza le icone
DES. SIN.	scelta icona
SPARO	conferma icona (libera animale)
ICONA E	fine partita

CHAMPIONSH A CAN

Ci sono due modi per imparare questo gioco: la pratica ed il gioco vèro e proprio. La maggior parte dei giocatori avrà bisogno di esercitarsi, quindi prima, spieghiamo questo punto. In primo luogo c'è l'opzione ad un solo giocatore il che ti permette di far pratica nella privacy della tua stanza. Per scaldarti un po' puoi anche provare alcuni giochi nella versione a due giocatori, ed in questo caso puoi giocare One on One, Around the World oppure Horse.

P BASKETBALL
ESTRO

Devi decidere, a questo punto, fra la versione ad uno o due giocatori. Nella versione ad uno tutti gli altri tre giocatori sono controllati dal computer. Nella versione a due, puoi giocare sui lati opposti oppure come compagni di squadra. Ci sono quattro fasi da giocare nella versione a tempi. Il compagno di squadra scelto se è controllato dal computer tenterà di aiutarti ogni qualvolta sarà possibile. Ciascuna squadra decide i turni di difesa e di attacco alla fine del campo. La squadra che

One on One è semplicemente un gioco a due di basket. Around the world è un gioco dove uno dei due giocatori si muove nell'area delimitata dalla linea bianca intorno al canestro cercando di fare dei punti ogni volta che gli è possibile, mentre l'altro gioca in difesa.
Se il marcatore fallisce il canestro, il secondo giocatore si sposta e cerca di fare meglio. Il primo giocatore che riesce ad aprirsi la via verso il canestro, vince.
Per giocare Horse, un giocatore tenta di fare il colpo partendo da qualsiasi luogo e se ci riesce l'altro giocatore deve doppiare l'azione. Se l'altro giocatore fallisce, lui prende la lettera H.
Il gioco continua fino a quando qualcuno ha tutte le lettere della parola Horse e perde il gioco.

otterrà il punteggio più alto per tutti e quattro i quarti del gioco, ha vinto. Il risultato viene conservato ed alla fine dei cinque incontri il tuo punteggio verrà pubblicato. Se vinci, allora dovrai competere con la squadra vincente dell'altra lega sportiva per la coppa CBA-CBA Championship.
Inizialmente il gioco di squadra è difficile da dirigere ma una volta che ne hai capito il funzionamento sei facilitato nella vincita.
È interessante notare che in questo gioco vengono assegnati anche i falli e quindi si può proprio dire che ha tutto ciò che un gioco reale offre. È raccomandato per chi si beve avidamente ogni stoppata di Barlow, ogni schema di D'Antoni o ogni schiacciata di Meneghin!

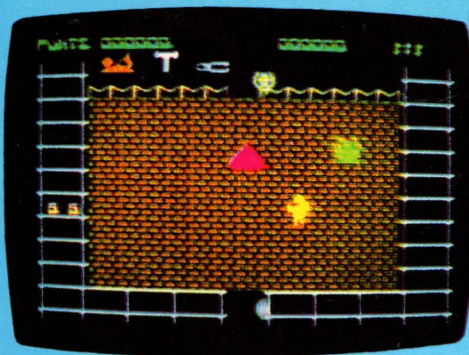
Cristina Barigazzi

APE MAN

In tutta l'Africa è nota la leggenda dell'uomo scimmia, che perdutosi nella giungla da piccolo ha imparato il linguaggio delle bestie e il modo di sopravvivere in questo mondo feroce. Ma ecco che ora la bellissima avventurosa fanciulla, recatasi per esplorare la giungla è in pericolo e l'unico modo per salvarla consisterà nel ritrovare le sette gemme, nascoste in scatole nere, che vengono considerate dagli Wamabo gli occhi dell'arcobaleno. Ma non solo il compito del nostro amico è molto difficile, avrà inoltre un tempo limite di tre giorni per ritrovare i tesori. L'uomo scimmia dovrà cercare di utilizzare i vari oggetti che troverà sul suo percorso, ma attento perché alcuni potranno essergli utili e ricorda che la sua vittoria non dipende solo dai suoi muscoli, ma anche dalla sua prontezza di riflessi e dal suo ingegno.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	per prendere oggetti
	inizio gioco
RUN/STOP	ricomincia
SPAZIO	pausa

HODMAN

Un cantiere un po' strano con l'eroe a correre come un matto e colleghi, scarafaggi e massi a mettersi di mezzo. A un certo punto anche gli arnesi si ribellano.

JOYSTICK PORTA 2

A	alto
Z	basso
;	sinistra
.	destra
SPAZIO	scudi/parte

LESTER KNUCK

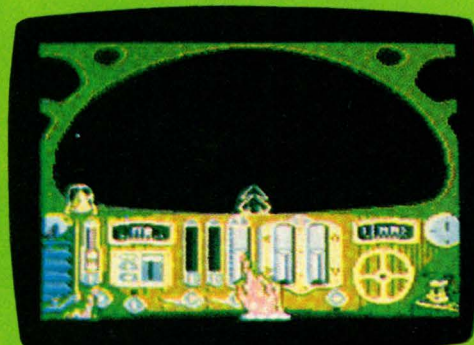
Dopo anni e anni di soprusi e di taglieggiamenti gli abitanti di Sangrilà, stanchi del Maestro Nero e della sua banda di gangster, si sono rivolti a Lester Knuck, il prode vendicatore, difensore dei deboli, per avere giustizia. Ma il compito di questo poderoso vendicatore non sarà così semplice, infatti, nel covo dei banditi egli dovrà, con la sola forza delle sue mani e del suo coraggio, distruggere ad uno ad uno i suoi avversari fino alla vittoria finale. L'eroico vendicatore dovrà però badare a non spendere inutili energie, perché i nemici saranno molti e tutti agguerriti, ma le forze non sono inesauribili.

JOYSTICK PORTA 2

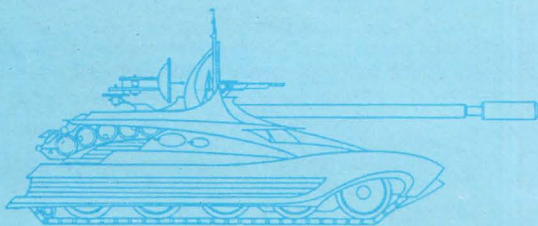
FUOCO	inizio gioco

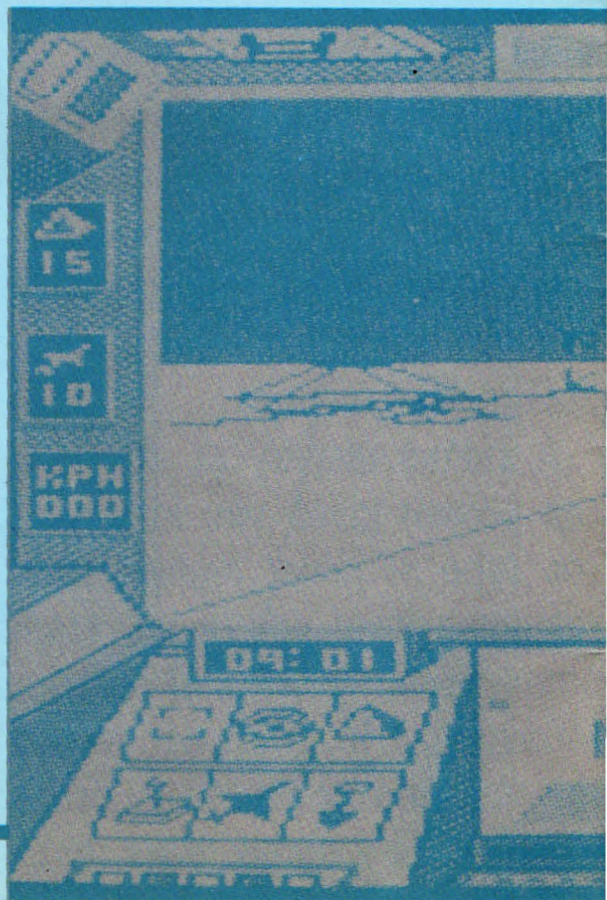
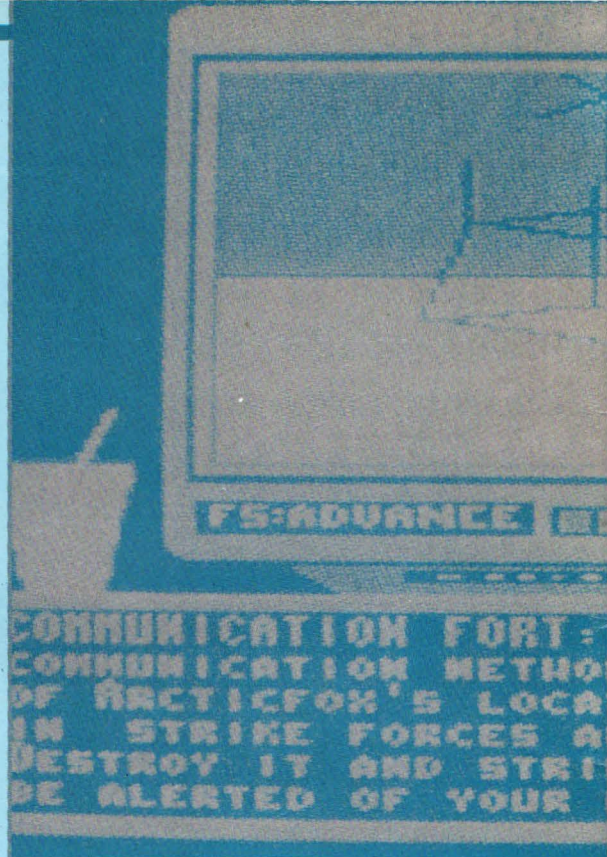
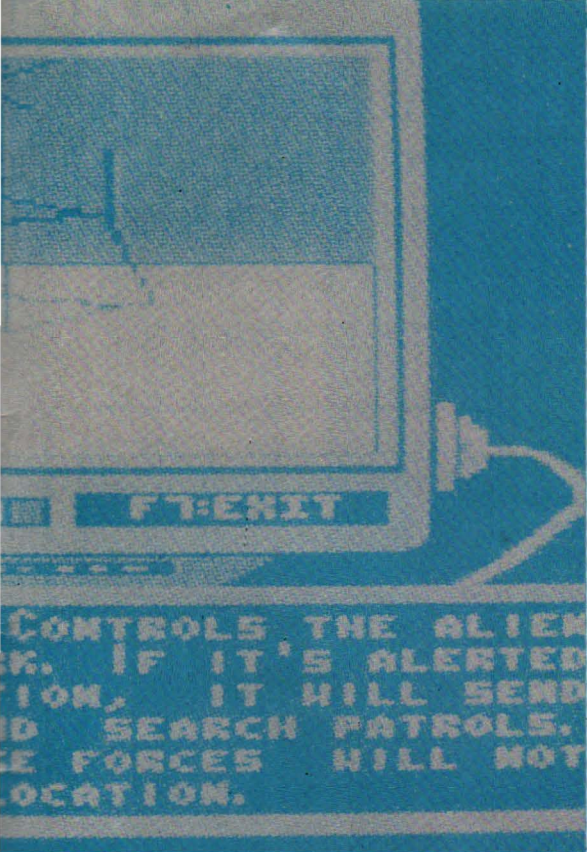
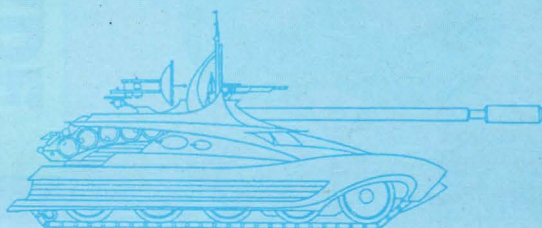
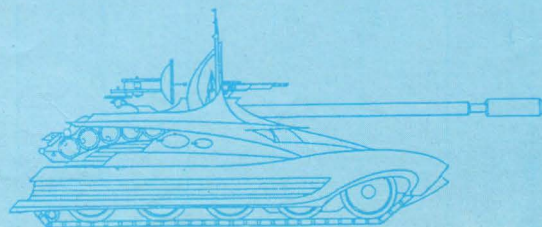
JOYSTICK PORTA 1

F7	pausa
F1	reset
F3	inserisce joystick per uso delle armi
SPAZIO	inizio gioco
Z	sinistra
X	destra
SHIFT	giù
=	su

UNDERWATER

Si racconta che dal lago di Ness di notte emergano delle strane creature che impauriscono la popolazione locale. Ma un eccentrico ingegnere scozzese ha creato un veicolo subacqueo per esplorare le misteriose profondità del lago. Tu sei stato scelto come membro della sua squadra, ma prima che tu venga istruito su come manovrare questo veicolo, l'ingegnere muore. Il tuo strano mezzo si trova purtroppo già nelle acque ghiacciate del lago, ma per poterlo raggiungere dovrai mostrare sulla piantina al capitano della nave di appoggio dove dovrà lasciarti. Raggiunto il batiscafo dovrai innanzitutto riempire i serbatoi di zavorra per andare a fondo e finalmente ti troverai nel buio più completo. Il mezzo si muove per una combinazione di alghe e acqua che produce energia elettrica per muoversi e per alimentare le lampade a arco. Per conservare il carburante le lampade vengono manovrate manualmente. Ruotando la ruota energetica potrai far ruotare la console, utilizzare nuove armi e guidare il veicolo. Il perno dei controlli permette di far ruotare l'interno dello scafo per osservare l'esterno, ma tu potrai viaggiare solo in un senso. Quando la tua scorta di fiocine o combustibile sta per finire dovrai avvisare la nave di appoggio di inviarti delle scorte. Suona il klaxon 1 volta per le fiocine, 2 volte per il combustibile e attiva il magnete quando vedrai il pacco cadere sul fondo. Non muoverti mentre aspetti rifornimenti per non perdere la posizione ma stai attento ai granchi che si attaccano ai tuoi oblò se stai fermo. Potrai allora usare le bombe, ma non azionare il detonatore finchè non sarai lontano. Sulla console avrai i seguenti comandi da sinistra a destra: pompa ossigeno, livello ossigeno, grilletto, selezionatore armi, leva comando armi, bussola, interruttore luce, interruttore zavorra, interruttore magnete, freni, comandi di sinistra per ruotare la console a sinistra, timone, oscillatore, comando di destra, ruota energia serbatoio. E ora usa tutta la tua abilità per impadronirti del mezzo e liberare la popolazione dai mostri.

ARTIC FOX TRA GHIACCI E PERICOLI

Quelli di voi che si aspettavano un super Skyfox penso che rimarranno un po' delusi. Skyfox, qualche anno fa, era una scoperta della Ariolasoft, una buona battaglia piena d'azioni ben congegnate, basata sugli ultimi combattimenti di jets. Arcticfox d'altra parte è completamente una storia diversa anche se lo scopo principale resta quello di distruggere il nemico prima che sfugga al controllo.
L'azione si svolge nelle distese ghiacciate dell'Antartico, Arctictox è un futuristico carro armato completo di cannone, distributore di mine e lanciamissili. All'interno una banca completa di strumenti di controllo, proprio come vi aspettavate.
La maggior parte dello schermo è predisposto per farvi vedere il mondo esterno anche se il paesaggio è ghiacciato.
Le armature e le installazioni nemiche sono disegnate nella migliore tradizione "Mercenary" ma l'azione non è così immediata e veloce.

L'azione principale del joystick è quella di controllare i movimenti del carro armato e, secondariamente, controllare l'elevazione del cannone. Una delle più impressionanti caratteristiche è il piccolo video-monitor che mostra il display del radar, la vostra visuale posteriore o la vista da una telecamera montata davanti ai missili di guida. La tecnica più avanzata vi permette di guidare i vostri missi-

li diritto al loro bersaglio con facilità mentre la vista posteriore vi aiuta ad orientarvi.
Le mine sono poco perfezionate e provocano azioni indiscriminate quando esplodono. Pertanto non rovesciatevi sopra una mina altrimenti resterete immobilizzati! Nel caso in cui gli avvenimenti diventassero scottanti, Arcticfox può affondare nascondendosi nella neve.
Le forze mobili nemiche sono costituite da carri armati, leggeri e pesanti, slitte da ricognizione ed aerei, aeroplani da caccia e mine galleggianti mentre le loro installazioni sono nella base principale, la base delle comunicazioni e la stazione radar. Se mettete fuori uso la stazione radar ciò vi aiuterà a creare confusione ed il nemico avrà problemi a trovarvi.

Il terreno è discreto, i campi rettilinei di neve sono facili da attraversare ma attenti ai crepacci! Le montagne sono eccellenti punti di riferimento ma non possono essere scalate. Le cime possono essere raggiunte ed offrono un panorama eccellente del terreno circostante.
La tundra ed i terreni fangosi hanno effetto sulla manovrabilità di Articfox rendendolo difficile da guidare. State attenti alle tormente, oscurano brevemente la vostra vista. Tutto ciò vi sarà utile se volete nascondervi ma inutile nel paese dei crepacci. Dalle principali opzioni dello schermo, potete selezionare il metodo di gioco: addestramento, inizio o torneo o prevedere le mosse del nemico. Selezionando questa ultima opzione si richiamano pagine su pagine di figure animate che scrollano con una breve descrizione della loro natura.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

13 HIT PARADE

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

INTRODUZIONE

1 - LEO E ISA - 2 TOBY
3 - BABY I KILL U - 4 DEDALO
5 - NEWS - 6 NINJA
7 - ASTRO GTI - 8 SPAZIO 2000
9 - NIPPO WARRIOR - 10 DOLWAN
11 - APOGEUS - 12 GUSS
13 - RAIL ROAD - 14 L'IMPERO - 15 INFERNO

COUNTER

LATO B / CBM 64

16 - MILLENIUM FALCON
17 - MALEDETTI MURI - 18 GLI UVI
19 - SPACE SQUASH - 20 BOMBERS
21 - SPELUNKER - 22 OMINO - 23 - ORION
24 - BEAST - 25 PHASOR - 26 ELIO
27 - APE MAN - 28 HODMAN
29 - LESTER KNUCK - 30 UNDER WATER

COUNTER

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI